



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegonline.eu

TABLE DES MATIÈRES

Connexion à Xbox LIVE	2
Prologue	3
Commandes	4
Menu principal	5
Écran de jeu	6
Réseau	7
Crédits	8
Garantie et services	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

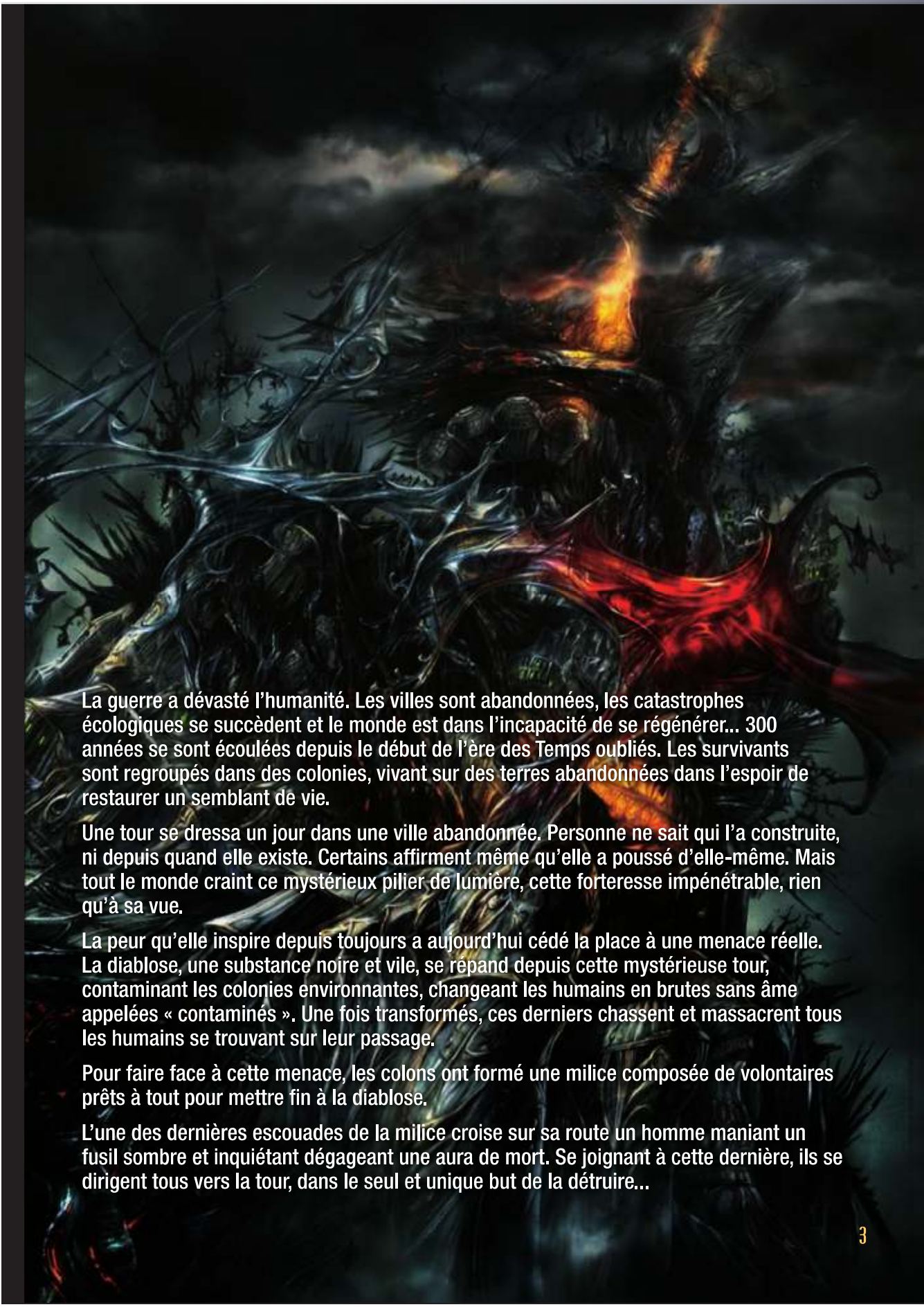
Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

PROLOGUE



La guerre a dévasté l'humanité. Les villes sont abandonnées, les catastrophes écologiques se succèdent et le monde est dans l'incapacité de se régénérer... 300 années se sont écoulées depuis le début de l'ère des Temps oubliés. Les survivants sont regroupés dans des colonies, vivant sur des terres abandonnées dans l'espoir de restaurer un semblant de vie.

Une tour se dressa un jour dans une ville abandonnée. Personne ne sait qui l'a construite, ni depuis quand elle existe. Certains affirment même qu'elle a poussé d'elle-même. Mais tout le monde craint ce mystérieux pilier de lumière, cette forteresse impénétrable, rien qu'à sa vue.

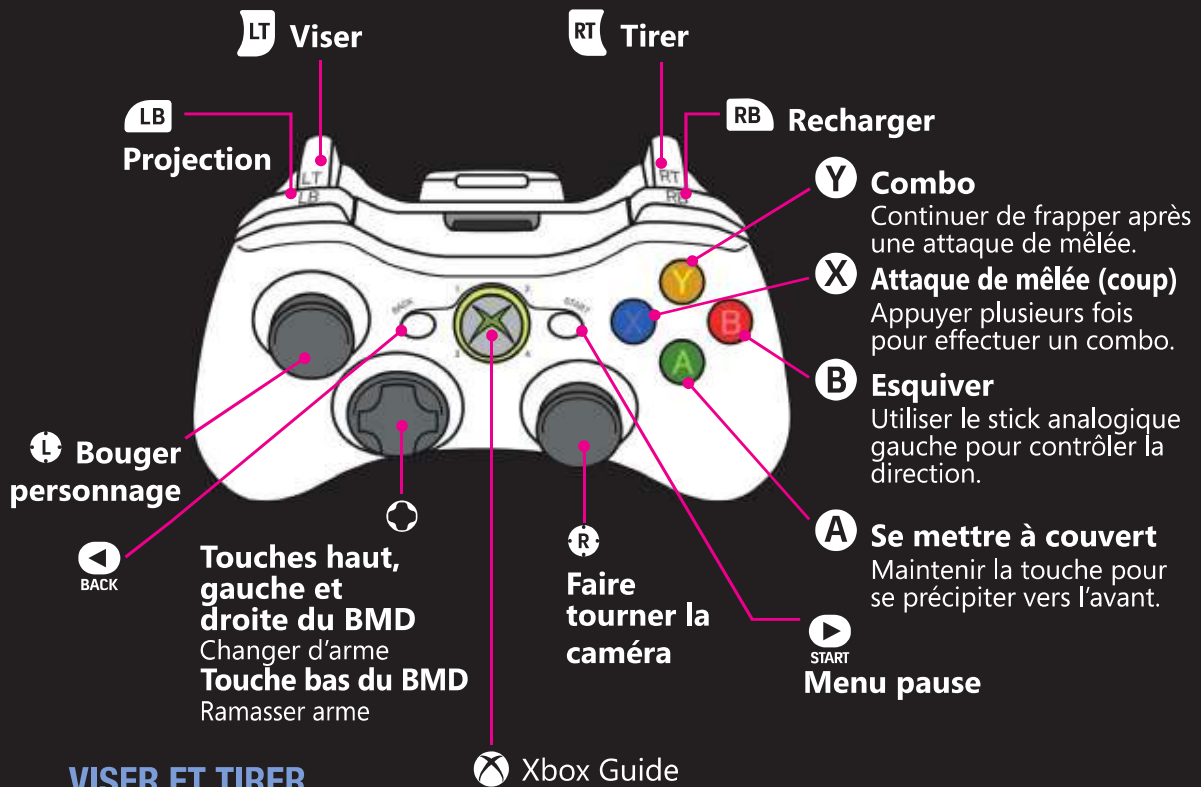
La peur qu'elle inspire depuis toujours a aujourd'hui cédé la place à une menace réelle. La diablose, une substance noire et vile, se répand depuis cette mystérieuse tour, contaminant les colonies environnantes, changeant les humains en brutes sans âme appelées « contaminés ». Une fois transformés, ces derniers chassent et massacrent tous les humains se trouvant sur leur passage.

Pour faire face à cette menace, les colons ont formé une milice composée de volontaires prêts à tout pour mettre fin à la diablose.

L'une des dernières escouades de la milice croise sur sa route un homme maniant un fusil sombre et inquiétant dégageant une aura de mort. Se joignant à cette dernière, ils se dirigent tous vers la tour, dans le seul et unique but de la détruire...

COMMANDES

Manette Xbox 360



VISER ET TIRER

Tir ciblé **LT** + **RT**

Appuyez sur **LT** pour viser avec votre arme. L'écran de jeu zoome, vous permettant ainsi de tirer avec plus de précision. Mais attention, vous ne pouvez pas courir lorsque vous visiez.

SE METTRE À COUVERT

Se mettre à couvert : **A**

Appuyez sur **A** pour vous cacher derrière divers éléments du décor et vous protéger des tirs ennemis. Gardez bien à l'esprit que vous ne survivrez pas longtemps sur le champ de bataille si vous comptez seulement éviter les tirs. Mettez-vous à couvert et observez bien vos ennemis.

ATTAQUES COMBINÉES

Vous pouvez effectuer deux types d'attaque spéciale quand Filena, votre partenaire, est près de vous.

Projection : **LB**

Quand la jauge en bas à droite de l'écran brille en bleu et que Filena est près de vous, vous pouvez la lancer pour trancher un ennemi ou pour assommer tous les ennemis d'une zone.

Combo : **X** ou **Y** après une attaque de mêlée.

Vous pouvez assortir une attaque de mêlée (**X**) d'autres coups si la jauge en bas à droite de l'écran brille en violet. Appuyez sur **X** ou **Y** au bon moment pour que Syd et Filena enchaînent une combinaison de coups.

MENU PRINCIPAL

ÉCRAN PRINCIPAL

L'écran principal s'affiche au démarrage du jeu.

Appuyez sur la touche START pour afficher le menu principal.

Utilisez le stick analogique gauche ou le bouton multidirectionnel pour sélectionner un menu.

Appuyez ensuite sur **A** pour valider votre sélection.

HISTOIRE

Jouer au mode histoire en solo.

NOUVELLE PARTIE	Commencer une nouvelle partie depuis le début. Utilisez ce mode lorsque vous jouez pour la première fois.
CONTINUER	Continuer de jouer depuis le dernier point de contrôle.
SÉLECTIONNER UNE SCÈNE	Commencer une partie depuis n'importe quelle scène à laquelle vous avez déjà joué.

RÉSEAU

Jouer contre d'autres joueurs en ligne (voir p. 7).

Vous pouvez jouer jusqu'à 8 joueurs en ligne.

OPTIONS

Changer les différents paramètres du jeu.

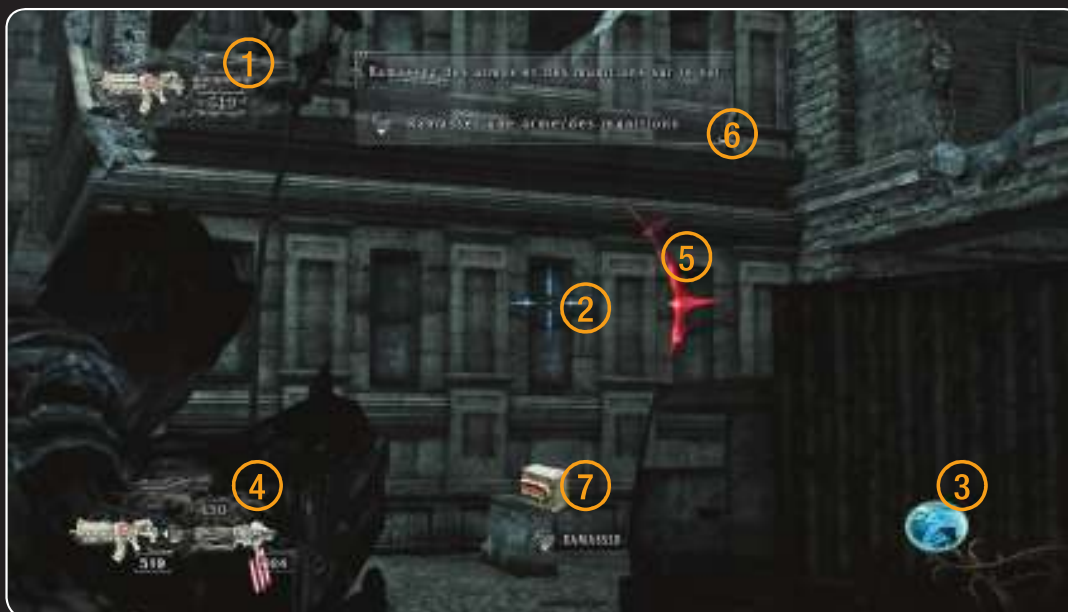
MUSIQUE, EFFETS SONORES, DIALOGUE	Régler le volume.
VITESSE CAMÉRA	Régler la vitesse à laquelle la caméra tourne.
VITESSE DE VISÉE	Régler la vitesse à laquelle le réticule bouge.
INVERSION AXE VERTICAL, INVERSION AXE HORIZONTAL	Inverser les mouvements verticaux ou horizontaux de la caméra.
SOUS-TITRES	Activer/désactiver les sous-titres.
VIBRATIONS	Activer/désactiver la fonctionnalité de vibration de la manette.
ASTUCES	Activer/désactiver l'affichage des astuces.
LUMINOSITÉ	Régler la luminosité de l'écran.
COMMANDES	Changer les commandes associées aux touches.

DOLBY® SOUND SETUP

Ce jeu vous est proposé avec un son surround Dolby® Digital 5.1. A l'aide d'un câble optique, reliez votre Microsoft® Xbox 360 à une chaîne sonore équipée de la technologie Dolby Digital. Connectez le câble optique à la base d'un câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, câble audio/vidéo haute définition VGA Xbox 360, câble audio/vidéo S-Video Xbox 360. Si votre Xbox 360 a une sortie HDMI, vous pouvez utiliser le câble HDMI.

Dans l'onglet « Système » de l'interface Xbox 360, choisissez « Paramètres de la console », puis sélectionnez « Son », « Sortie numérique » et enfin sélectionnez « Dolby Digital 5.1 » pour bénéficier des avantages du son surround.

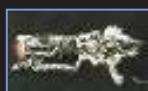
ÉCRAN DE JEU



1. Arme et munitions	L'arme actuellement utilisée, ainsi que son nombre de munitions.
2. Réticule	Le réticule s'affiche lorsque vous visez. Sa couleur passe au rouge lorsque vous visez un ennemi (appuyez sur LT pour viser et afficher le réticule).
3. Jauge Filena	Affiche l'état de votre partenaire, Filena, ainsi que des informations concernant les combos.
4. Sélection arme	Affiche les armes que vous pouvez sélectionner ainsi que leur nombre de munitions (lorsque vous changez d'arme).
5. Indicateur de dégâts	Affiche les dégâts subis par le joueur, ainsi que la direction d'où proviennent ces derniers.
6. Astuces	Affiche des astuces pour vous aider dans la progression du jeu. Vous pouvez les désactiver dans le menu OPTIONS (voir p. 5).
7. Action spéciale	Une icône vous indique lorsque vous pouvez effectuer des actions spéciales telles que ramasser une arme.



TOURELLES



**RAMASSER
ARME**



**SAUTER PAR-
DESSUS UN ABRI**



**SAUTER SUR UN
AUTRE RELIEF**

RÉSEAU

DÉROULEMENT

1. Créer une session

Le joueur « hôte » crée une session.

2. Rejoindre la session

Les joueurs « clients » se connectent pour rejoindre la session.
Un maximum de 8 joueurs, l'hôte inclus, peuvent participer à une partie.

3. Session de jeu

Consultation des informations des autres joueurs.
Le joueur « hôte » sélectionne une carte.

4. Sélection arme secondaire et personnage ⇨ Commencer la partie

La partie commence une fois que tous les joueurs ont sélectionné un personnage et une arme secondaire.

MENU PRINCIPAL

PARTIE RAPIDE	Rejoindre automatiquement une session.
CRÉER PARTIE	Devenir hôte et créer une nouvelle session.
PARTIE PERSONNALISÉE	Rechercher et rejoindre une session créée par un joueur.
CLASSEMENT	Consulter les résultats des parties avec classement.

MODES DE JEU

Les modes de jeu multijoueur suivants sont disponibles.

PARTIES AVEC CLASSEMENT : des points de classement vous sont attribués lorsque vous tuez vos ennemis.

Bourreau	Tous les joueurs sont vos ennemis.
Dead or Alive	Les joueurs sont répartis en deux équipes. L'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points de classement.

PARTIES SANS CLASSEMENT : aucun point de classement n'est attribué lors de la partie.

Gardien	Protégez le leader de votre équipe tout en essayant de vous débarrasser de celui de l'équipe adverse. Le leader (personnage féminin) est sélectionné aléatoirement parmi les participants.
Chaos planifié	Le joueur hôte crée une partie avec ses propres règles (limite de temps, tir fratricide, etc.).

CRÉDITS

Producteur
YASUO EGAWA

Directeur de conception
MAKOTO SHIBATA

Responsable de production
MANABU NAGASAKI

Directeur artistique
DAISUKE INARI

Responsables de l'ingénierie
YOSUKE USUI
YUTAKA FUKAYA

Responsables de la conception
TSUYOSHI IUCHI
TOSHIKI KUBOTA

Responsable artistique des
personnages
HIROYUKI YAZAKI

Responsable artistique des
environnements
KAZUHIRO SHOJI

Responsable des effets
artistiques
OSAMU YAZU

Responsable audio
SHIGEKIYO OKUDA

Responsable système
FUMIHIRO IKEGAMI

Producteur de la localisation
PETER GARZA

Programmeurs
MAKOTO ISHIZUKA
KATSUYUKI OOKURA
YUICHIRO WATANABE
YUTARO TAKAHASHI
TAKAYUKI SHIGEMATSU
YOTA AIZAWA
HARUHISA ITO
SATOSHI KAWASAKI

TAKAHIRO ONUKI
YOSHITAKA NAKAYAMA
KENZO SADAHIRO
KENICHI ASAMI
TAIHEI OBARA
TAKAYUKI TERUYA
HIROYUKI SEKI

Ingénieurs réseau
SATOSHI FUYUNO
YUKIO HOSHINO
DAIGO AKAI

Idée originale
MASAYUKI NAGAMINE

IA et conception des combats
TAKASHI MASUYA
YASUYUKI ONO

Scénaristes
TAKESHI SUZUKI
RYOJI TANAKA

Écriture système
TAKEHIRO IMAI
HIROATSU KASHIWAZAKI
SHINOBU SATO

Conception artistique des
personnages
YASUKO INUBUSE
YASUAKI SUZUKI
TOMOKO KATO
HIROMI TSUKAZAKI

Conception artistique des
environnements
CHIIRO OOTAKA
KAORI KOBAYASHI
KENICHI YOSHIZAWA
HIDEKI SATO
SACHIKO NANBA
HIROYUKI KATO

Animateur technique
YUSAKU KAMEKAWA

Animateurs du gameplay
KATSUYUKI SHIMIZU
MASARU UEDA

HIDEKI YAMAGISHI
FUTOSHI KAJITA
YOSHIKATSU YOSHIZAWA

Conception artistique des effets
NAOKI YAMAMOTO
YOHEI FUJII
YOSUKE HISASUE

Conception artistique et interface
utilisateur
KAZUHIRO HIGUCHI
CHIFUMI SUZUKI
YUKI NAKAJIMA
HIDEKI NOGUCHI

Conception des niveaux
YASUHIRO TAJIMA
RIE IJIMA
TAKASHI NAKAYA
TOMOAKI KIHARA
TOMOKO FURUKAWA

Composition des musiques
HIROAKI TAKAHASHI
RIICHIRO KUWABARA

Composition des effets sonores
ATSUO SAITO
SHUNICHI SHIGEMATSU

Responsable des cinématiques
TAKEHIKO KANAOKA

Assistance technique
HIROSHI NODA
JUN TAKATO
TAKAO MATSUBARA
KOSUKE SAKANE

Responsables test
YUTAKA KOGA
KOUICHI YAMAGUCHI
MANABU KIGUCHI

Assistance projet
YASUAKI TAKAHASHI
MASAYUKI TERAU

Conception du titre
TOM LEE

ACTEURS DE QUANTUM THEORY

Voix

SYD

FILENA, NYX, VESTALE

THANATOS, FEAR, NOYAU

FRANZ, XEX

LAINIE, ELEV

SHIRO, ZOLF

JIM, NOYAU

DIONÉ, NOYAU

KEITH FERGUSON

MEGAN HOLLINGSHEAD

STEVE BLUM

KEITH SZARABAJKA

LAURA BAILEY

TROY BAKER

PATRICK SEITZ

LANI MINELLA

Auteurs capture de mouvements

YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)

RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)

YASUNARI KINBARA (NEO AGENCY CO.,LTD.)

HIDENORI TAKEI (NEO AGENCY CO.,LTD.)

FUSAYO FUJITA (NEO AGENCY CO.,LTD.)

MAKIITOSU JERSEY

ASSISTANCE PRODUCTION

CONCEPTION ARTISTIQUE DES DÉCORS

Producteur

AI ITO (RED ENTERTAINMENT)

Directeur artistique décors

NAOKI MORITA (RED ENTERTAINMENT)

Conception décors

YUICHIRO HAYASHI

Coloriste décors

KAZUHIRO TANEDA

CINÉMATIQUES & BANDES-ANNONCES

PROMOTIONNELLES

SHIROGUMI INC.

Producteurs des cinématiques

HIROMASA INOUE

MASAYO OHNO

Directeur des effets cinématiques

MANABU KOIKE

KIYOSHI OKUYAMA (tuetue kombinato.)

TAKANORI TSUJIMOTO

ENVIRONNEMENTS

DIGITALSCAPE CO.,LTD.

BAUHAUS ENTERTAINMENT

EFFETS CINÉMATIQUES

POLYGON MAGIC,INC.

CAPTURE DE MOUVEMENTS

DYNAMO PICTURES,INC.

VOIX ANGLAISES

CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

TEST

DIGITAL HEARTS CO.,LTD.

MIXAGE DES CINÉMATIQUES RÉALISÉ À

TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA

DAISUKE MIZUMOTO

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

HIROSHI SUZUKI

TAKUYA NEGISHI

MICHIHISA MATSUZAKI

ERIKO USUI

NAHO MASUZAWA

KAZUHIRO OGAWA

YASUSHI TANI

MIE TAKAHASHI

HIROKO WAKAGI

HIDEYUKI SUZUKI

HIDEYASU MATSUO

RIHO TSURUMAKI

TETSUYA NITTA

HIROSHI MURAI

MAYU MIYANO

CHIKA DAIMON

KEIKO SUGIMOTO

KEIJIRO INOUE

PIERRE GUIJARRO

MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA

TAKESHI KAWAGUCHI

TORU HIRANO

AMI GENNAI

TOUTE L'ÉQUIPE DE TECMO KOEI

TECMO KOEI AMERICA

CORPORATION

TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODUCTEUR

TORU AKUTSU

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

KEISUKE KIKUCHI

©2010 TECMO KOEI GAMES

CO., LTD. Tous droits réservés.